ユーザー登録のご案内

http://www.japan.ea.com/user

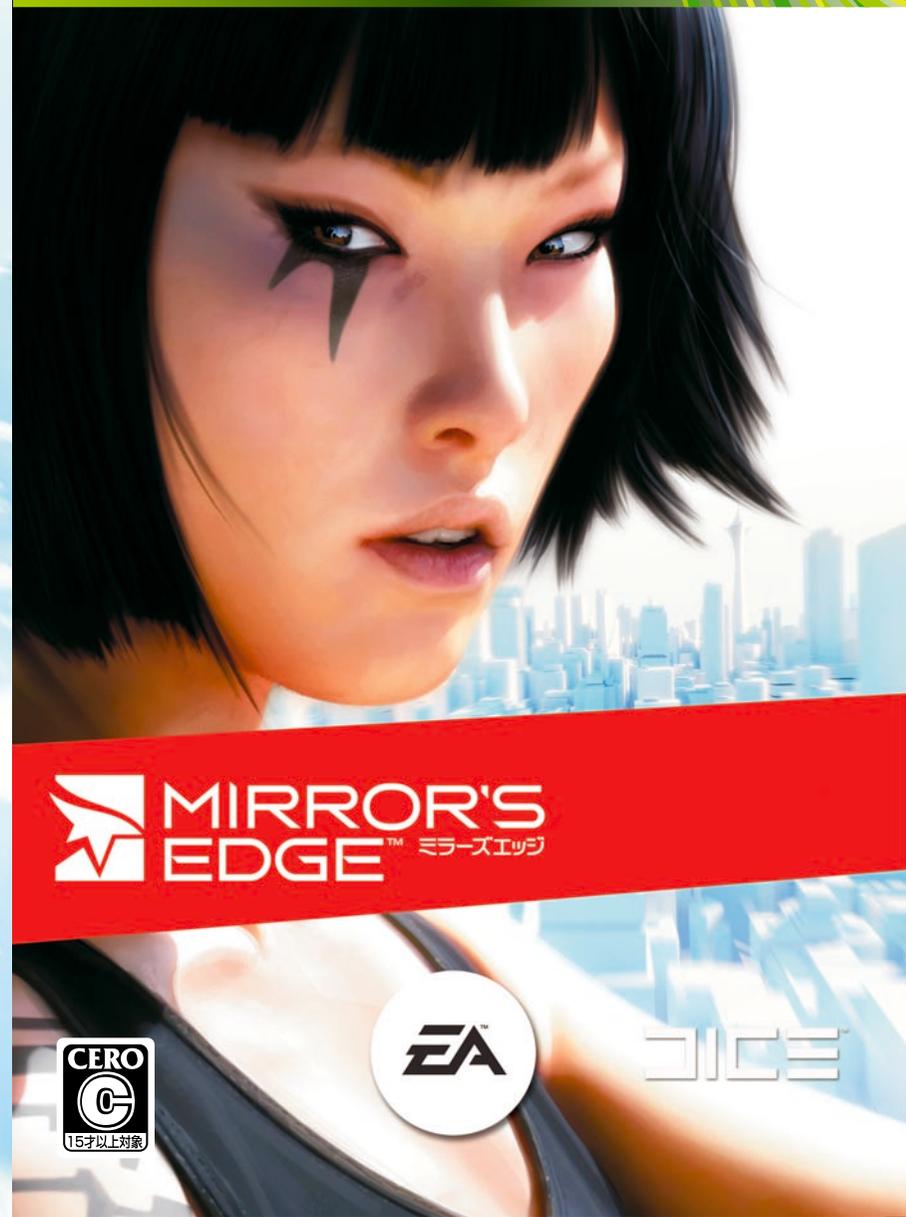
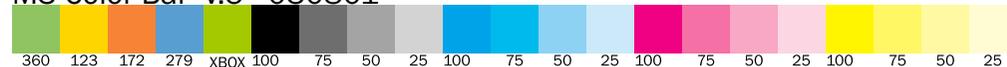
このたびは弊社ソフトをお買い求めいただき、まことにありがとうございます。弊社では、お客様に各種サポートをスムーズに受けていただくため、ユーザー登録をお願いしております。お手数ですが上記アドレスにアクセスし、登録作業を行ってください。

個人情報のお取扱について

1. 弊社のプライバシーポリシーは、www.eajapan.co.jp サイトに掲載されているとおりです。必ずご一読してご理解ください。
2. 弊社は、上記サイトに掲載された方針のほか、お客様の個人情報を①キャンペーンの実施、②懸賞等ある場合の懸賞の受け渡しに伴う配送業者への連絡若しくは、③弊社に代わってキャンペーン業務等を行う外部委託業者との業務委託、④弊社商品に関する弊社及び弊社の国内外にあるグループ会社内でのマーケティング資料、及び⑤その他個別に利用目的を明らかにした個人情報収集の要領に定める目的以外に使用したり第三者に提供したりしません。また弊社は、外部委託などする場合には、契約に基づき個人情報の取扱を厳格に監督致しますので予めご了解ください。ご不明な点は、弊社カスタマーサポート（〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F エレクトロニック・アーツ カスタマーサポート係 FAX番号 03-5308-1805）までお知らせください。

エレクトロニック·アーツ株式会社

〒160-0023　東京都新宿区西新宿4-33-4　住友不動産西新宿ビル4号館7F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係
TEL 0570-081800（受付時間11:00～19:00／土日祝休）
FAX 03-5308-1805（終日受付）
WEB www.eajapan.co.jp/ja-jp/support

※ゲームの内容・攻略に関しましてはお答えしておりません。

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。
発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 9MB の空き容量が必要です。

CONTENTS

このたびは『ミラーズエッジ』をお買い上げいただきありがとうございます。プレイする前にマニュアルをお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。正しい使用法でご愛用ください。なお、マニュアルは大切に保管してください。

※マニュアルに掲載されている画面写真は開発中のものです。

エッジとは、真の自分に出会えるところ……

かつてこの街は、危険ではあったが、活気がみなぎり、陽気で華やかなエネルギーに満ちていた。しかし人々は、安全と静かで落ち着いた暮らしのために、進んで自由を明け渡し、今やそこは不毛な鏡の都市となっている。

フェイスは、そんな街の変化を眺めながら育った。彼女の家族は、変わりゆく街を止めようとする市民運動に参加していたが、ひとり、またひとりと挫折し、屈していった。そして、そのときフェイスは走ることをはじめた。

四年後、フェイスはランナーとして、自由を発見する。ランナーとは、塵ひとつない都会の何千フィートも上空にある隠れた通路、そう「鏡の境界（ミラーズエッジ）」を走り抜ける運び屋という人種だ。ランナーは自らの体で重力の壁を越え、都会の環境を利用して警官の手を逃れ、何でも運ぶ。ランナーが運ぶ「ブツ」は、政府が通常の輸送を許さない品々である。

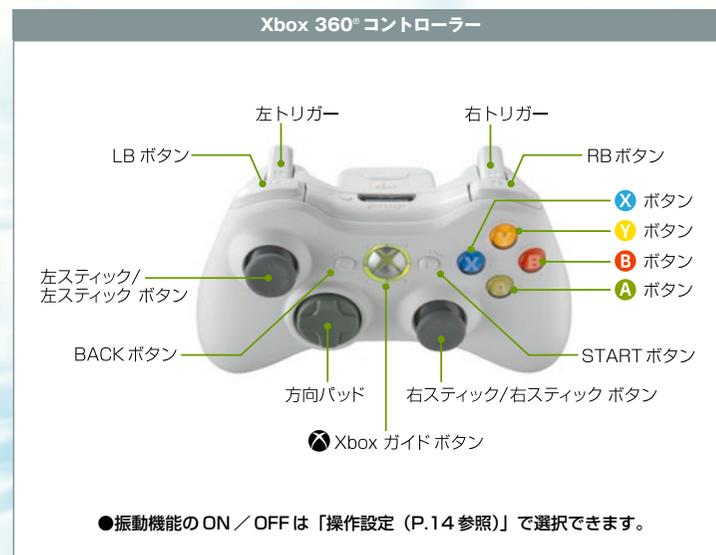
フェイスは、ランナーの中でも最高の人材のひとりだ。どんな警官も、彼女を止めることはできない。どんな街も、彼女の邪魔はできない。境界を走り抜けながら、フェイスはひと息ごとに瞬時の判断を下す。生か、死か。高く駆け上がるか、一気に駆け下りるか。力いっぱい走っているとき、街を抑えつける支配者からは、まったくの自由だった。

完全無欠の街で、完全犯罪を計画した者がいる。フェイスの双子の妹が、容疑者としてでっちあげられた。当局は事件の収拾にかかり、真犯人は逃走しようとしている。フェイスは時間と銃弾に追われながら、真実を追って走り始めた。

基本操作方法

コントローラーの各部名称

Xbox 360® コントローラー

●振動機能の ON／OFF は「操作設定（P.14 参照）」で選択できます。

コントローラー基本操作

ここでは、ゲームを進める上で必要な基本操作の方法を紹介します。

メニュー操作

メニュー画面での基本操作は以下の通りです。メニュー画面の下部にはおもな操作方法が表示されているので参考にしてください。

操　作	アクション
方向パッド／左スティック	項目の選択
A ボタン	決定／次の画面に進む
B ボタン	キャンセル／前の画面に戻る

ゲーム中の操作

ゲーム中の基本操作は以下の通りです。マニュアル内に記載されている操作方法は「スタンダード」のものです（P.14 参照）。なお、B ボタンを押し続ける「ヒントの表示」は、場所によって表示されない（目標地点の方向を向かない）場合があります。

操　作	アクション
左スティック	キャラクターの移動／登る
右スティック	視点変更
B ボタン（押し続ける）	ヒントの表示（目標地点の方向を向く）
A ボタン	インタラクト（P.9 参照）
Y ボタン	武器を取り上げる／武器を拾う／武器を捨てる（P.9 参照）
X ボタン	リアクションタイム（P.8 参照）
LB ボタン	ジャンプ
RB ボタン	ターン
左トリガー	しゃがむ／スライディング／手を離す
右トリガー	攻撃する
START ボタン	ポーズメニュー（P.11 参照）
BACK ボタン	チャプターの目的の表示（P.11 参照）

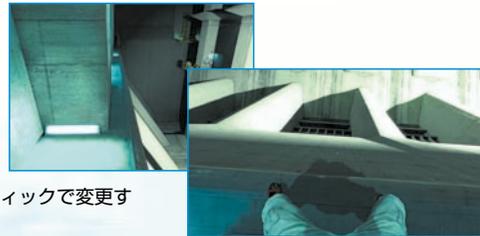
ランナーのアクション

ランナーとして街を駆けめぐるには、鍛え抜かれた身体を駆使したアクションが必要です。ここで紹介するアクションと操作を身に付けてください。なお、はじめてプレイするときには、アクションが可能な物（場所）や進むべき方向を示す壁などが赤色で表示される「ランナービジョン（P.15 参照）」をオンにすることをおすすめします。

走る　全速力で走って勢いをつける

ランナーのアクションの中で重要なポイントのひとつが「勢い」です。ジャンプの飛距離やウォールラン（P.7 参照）などさまざまなアクションに影響します。走り続けることで勢いがつき、画面の周囲がぼやけていくので、この状態を維持して進みましょう。障害物に引っかかったり上り坂を走ったりすると、速度を落とすことになります。

端を歩く　壁に沿って移動する

右の画面ような狭い場所を進むと、自動的に壁を背にした状態になります。左スティック⬅➡で移動（横歩き）、右スティックで視点変更、LBボタンでジャンプが可能です。ジャンプの方向は、左スティックで変更することができます。

しゃがむ／スライディング　体勢を低くして移動する

左トリガーを押しながら移動するとしゃがみ歩き、走っているときに左トリガーを押すとスライディングで移動することができます。スライディングは左トリガーを押し続けている間続きますが、徐々に勢い（P.5参照）が失われ、勢いがなくなると停止します。

バランスウォーク　パイプから落ちないようにバランスを取って進む

右側に落ちそうになったときは左スティック⬅、左側に落ちそうになったときは左スティック➡を入力してください。左スティック⬆で前進、⬇で後退です。

ジャンプ　障害物やビルとビルの間をジャンプする

ビルの上を縦横無尽に駆け回るランナーにとってジャンプは必須アクションです。ジャンプしたいタイミングでLBボタンを押してください。ジャンプ前に勢いをつけると、遠くまでジャンプすることができます。なお、背の低い障害物の手前でタイミング良くLBボタンを押すと、スピードヴァルト（勢いをつけること）ができます。

コイル（飛び越える）

ジャンプ中に左トリガーを押すと、足を前に上げてジャンプすることができます。着地の直前に障害物がある場合は、通常のジャンプでは足がぶつかってしまうので足を上げてください。

踏み切り板

右の画面ように積まれた物を踏み切り板として、高くジャンプすることができます。積まれた物の直前でLBボタンを押してください。なお、踏み切り板として使用できる物は「ランナービジョン（P.15参照）」をオンにしていると赤く表示されます。

スキルロール　受け身をとって着地の衝撃を避ける

高い場所から飛び降りると着地時にダメージ（P.11参照）を受けてしまうので、受け身をとってダメージを回避してください。着地の瞬間に左トリガーを押すと受け身をとることができます。

ウォールクライム　壁に向かって走り駆け上がる

壁に対して垂直になるように走り、壁にぶつかる直前でLBボタンを押すと壁を駆け上がる「ウォールクライム」になります。走りの勢いがあるほど、高く駆け上がることが可能です。またウォールクライム中にRBボタンを押して瞬時に視点を180°切り替え、すぐにLBボタンを押して壁を蹴ると「180°ジャンプ」になります。180°ジャンプは右の画面のような場所で使用すると効果的です。

ウォールラン　壁を走って足場のない場所を移動する

壁に対して平行／斜めになるように走り、ジャンプして壁にぶつかると壁を走る「ウォールラン」になります。走りの勢いがあるほど、長く壁を走り続けることが可能です。またウォールラン中にRBボタンを押して視点を切り替えた後に、LBボタンを押して壁を蹴ると「Lジャンプ」になります。RBボタンで視点を切り替えている最中も壁を走っているので、タイミングの良い場所まで走ってから、LBボタンでジャンプしましょう。

リアクションタイム　周囲の動きをスローにする

Xボタンを押すと「リアクションタイム」が発動し、周囲の世界の動きが遅くなり、移動や戦闘を簡単に実行できるようになります。発動させるには勢い（P.5参照）のチャージが必要です。全速力で走って勢いをチャージしてください。チャージが終わり「リアクションタイム」を発動できるようになると、レティクル（画面の中央を示す点）が青色に変わります。

つかまる　パイプや棒、ビルの端などにつかまる

パイプや棒、ビルの端などを正面にとらえて触れる（ジャンプ時は手を伸ばすと届く状態にいる）と、つかまることができます。つかまっている物（場所）によって、下記の操作が可能です。なお、手を離す操作（左トリガー）は共通です。

ビルや足場などの端

左スティック⬆またはLBボタンで上に登る、左スティック⬅➡で左右に移動、右スティックで視点変更、RBボタンで視点変更（180度反転）が可能です。視点変更をすると一定の角度で片手を離した状態になります。この状態でLBボタンを押すと、ジャンプすることができます。

パイプ（梯子）

上記「ビルや足場などの端」と基本的に同様ですが、左スティック⬆⬇でパイプの上り下りになります。また、つかまっているパイプの左右どちらかにパイプがある場合は、左スティック⬅➡を入力しながらLBボタンを押すと、視点変更しないでパイプ間をジャンプできます。

クロスバー

左スティック⬆⬇で反動をつける、左スティック⬅➡で左右に移動、RBボタンで視点変更（180度反転）、LBボタンでジャンプ（反動がついている状態のみ）が可能です。反動はタイミング良く繰り返すことで強くなります。

ジップライン

高い位置からジップライン（ロープ状のもの）につかまると、低い位置へとすべっていきます。すべっている最中は右スティックで視点変更が可能です。左トリガーで手を離すことができますが、すべっている勢いがあるので目標着地点の手前で手を離しましょう。

インタラクト　さまざまな仕掛けを起動する

エレベーターのスイッチやバルブなどの仕掛けの正面でAボタンを押すと、仕掛けを起動することができます。先に進むことができなくなった場合には、起動できる仕掛けがないか周囲を探してみてください。

近接攻撃　パンチやキックで敵を攻撃する

ビルの警備員や警官が迫ってきたら、パンチやキックなどの近接攻撃で対抗しましょう。近接攻撃を行うときは、右トリガーを押してください。右トリガーを押したときのランナーの状態で攻撃方法が異なります（右記参照）。攻撃方法の違いによって命中する場所が異なり、威力も変化します。

ランナーの状態	攻撃方法
立ち／移動中	パンチ
しゃがみ中	下段パンチ
ジャンプ中	ジャンプキック
スライディング中	スライディングキック

武装解除　敵が持っている武器を奪う

武装を解除するには、背後から近づいた場合は任意のタイミングでYボタン、正面から近づいた場合は武器が赤くなった瞬間にYボタンを押してください。武装を解除すると武器を装備した状態になり、Yボタンを押すと武器を捨てることができます。捨てた（落ちている）武器の上に立ち、Yボタンを押すと武器を拾うことも可能です。

射撃　奪った銃で撃つ

銃を手にした状態で右トリガーを押すと、銃を撃つことができます。レティクル（P.8参照）の位置が照準になるので、右スティックで視点を変更して狙いを定めてください。ライフル銃を入手したときのみ右スティック ボタンを押すと、スコープ（ズーム）視点になります。なお、弾の補充はできないので、撃ちきったときは自動的に銃を捨てます。

扉を開ける／ガラスを破る　行く手を阻む扉やガラスを突破する

特定の扉やガラスは、近づいて右トリガーを押すことで突破できます。扉やガラスに向かってジャンプキックやスライディングキック、射撃（上記参照）を行って突破することも可能です。突破できる扉は赤く表示されます。

モードの紹介

メインメニューの選択

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、オートセーブの確認画面が表示されます。本ソフトのセーブはオートセーブで行われ、セーブ中は画面左下に右のようなアイコンが表示されます。確認後にAボタンを押して、メインメニューに進んでください。メインメニューでは「ストーリー（下記参照）」「レース（P.13参照）」「オプション（P.14参照）」「エクストラ（P.15参照）」を選択できます。

セーブ中のアイコン

ストーリー　事件の真相を追って街を駆け抜ける

本ソフトのメインとなるモードです。主人公「フェイス」を操作して、完全犯罪の真犯人を追います。はじめてプレイする場合は「ニューゲーム（P.11参照）」を選択してください。

1 コンティニュー

最後にセーブされたチェックポイントをロードし、続きをプレイします。はじめてプレイするときには、このメニューは表示されません。

2 チャプターをプレイ

プレイしたことのあるチャプターをロードしてプレイできます。方向パッド／左スティック⬅➡でチャプターを選択してから、Aボタンを押してください。同様の方法でスタートしたいチェックポイントを選択すると、ゲームが始まります。

3 ニューゲーム

最初からストーリーを開始します。方向パッド／左スティック⬅➡で難易度（P.15参照）を選択し、Aボタンで決定してください。

チャプターとチェックポイント

いくつかのチャプターに分かれたステージをクリアしていきます。各チャプターには数カ所のチェックポイントがあり、チェックポイントを通過するとセーブが行われます。

健康状態とダメージ

銃撃や落下で怪我をした場合は、画面の周囲が赤色に変化します。しばらくの間ダメージを受けない状態でいれば体調は回復します。ダメージを受け続けたり、非常に高いところから落下したりした場合には力つきてしまいます。力つきた場合は、最後に通過したチェックポイントからゲームが再開されます。

チャプターの目的

BACKボタンを押すと現在の目的と完了した目的を確認できます。

ポーズメニュー

STARTボタンを押すとポーズメニューが利用できます。

ポーズメニュー項目	
ゲームを再開する	ゲームを再開します
レースリスタート	レースを初めからやり直します（P.13「レース」中のみ表示）
ゴーストを隠す／ゴーストを表示する	ゴーストの表示を切り替えます（P.13「タイムトライアル」中のみ表示）
オプション	ゲームの各種設定を行います（P.14「オプション」参照）
メインメニューに戻る	プレイ中のチャプターを終了してメインメニューに戻ります（P.10「ストーリー」中のみ表示）
レース終了	レースを終了してメインメニューに戻ります（P.13「タイムトライアル」中のみ表示）

さまざまな場所に置いてあるバッグの収集　POINT

ステージには右の写真のようなバッグがさまざまな場所に置いてあります。バッグに近づいて入手すると「アンロックボーナス（P.15参照）」の画像やムービーがアンロックされます。中には、ストーリーの進行ルートと離れた場所に置いてあることもあるので、あらゆる場所を探してみてください。

■ Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

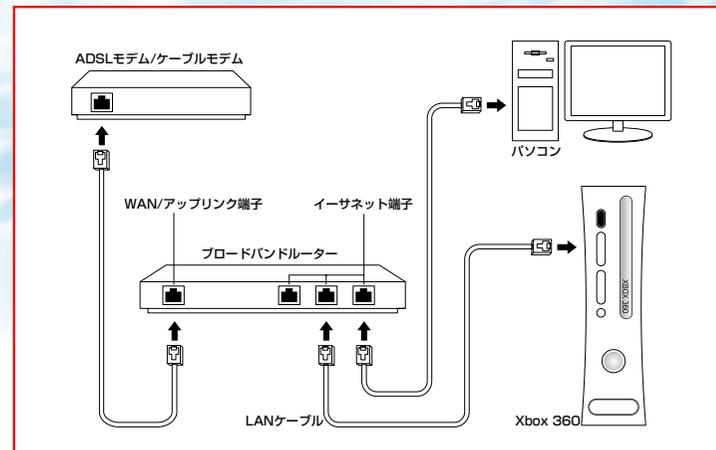
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊各ゲームにより対応機能は異なります。

■ Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

■ 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および

http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

レース　各チャプターやコースのクリアタイムを競う

ランナーのアクション（P.5 参照）を駆使し、各チャプターやコースをできるだけ早くクリアするモードです。オンラインに接続すれば、ランキングに結果を登録して順位を競うことや、他のプレイヤーのゴースト（下記参照）と競争することもできます。

1 スピードラン

各チャプターのクリアタイムを競います。方向パッド／左スティック ⬆⬇ でチャプターを選択してから、A ボタンでレースを開始してください。オンラインに接続中は X ボタンでレースフレンド（フレンドの記録）、Y ボタンでレース上位を表示できます。

2 タイムトライアル

各コース内のチェックポイントを順番に通過し、できるだけ早いタイムでゴールをめざします。コースの選択方法や記録の表示方法は、上記「スピードラン」と同様です。なお、ロックされたコースは、ストーリー（P.10 参照）を進めたり他のコースで目標クリアタイムをパスしたりするとアンロックされます。

❶ **チェックポイント**
通過するべきポイントです。表示されている矢印は、次のチェックポイントの方向を示しています

❷ **プログレスバー**
各区間に設定されている目標タイムに対する自分の通過タイム（色によって下記３種類に分類）

緑：　目標タイムよりも速い
赤：　目標タイムよりも遅い
白：　目標タイムと同一
クリア：未通過（通過前）

スキルレート

各コースには目標クリアタイムが３種類（右記参照）設定されています。目標クリアタイムより早いタイムでクリアして、スキルレート（星）を獲得してください。スキルレートの総合数が、ランキングでレートとして表示されます。

目標クリアタイム	スキルレート
ノーマル	★
ハード	★★
エキスパート	★★★

ゴースト

「スピードラン」「タイムトライアル」では、プレイした軌跡がゴーストとして保存されます。プレイ時にオンラインに接続していれば、他のプレイヤーがそのゴーストデータをダウンロードして使用することもできます。ダウンロードはランキング（P.14 参照）で行うことができるので、上位のプレイヤーのゴーストをダウンロードして、移動ルートやアクションの参考にしてください。

3 ランキング

「スピードラン」と「タイムトライアル」のオンラインランキングを確認できます。タイムフレームやコースの選択、スピードランとタイムトライアルの表示切り替えなどは、画面を参考にしてください。他のプレイヤーのゴーストをダウンロードしたい場合は、A ボタンを押してレースを始めてください。

オプション　ゲームの設定を行う

ゲームの各種設定を行います。各設定を変更した後に A ボタンを押すと、変更がセーブされて有効になります。なお、X ボタンを押すと初期設定に戻ります。

1 ビデオ

画面の見えやすさの設定を行います。

ビデオ項目	
明るさ	画面の明るさを設定します
コントラスト	画面のコントラストを設定します

2 オーディオ

ゲーム中の音量に関する設定を行います。

オーディオ項目	
主音量	全体のサウンドの音量を設定します
BGM 音量	BGM の音量を設定します
ボイス音量	ボイスの音量を設定します

3 操作設定

コントローラーに関する設定を行います。

操作設定項目	
感応度	入力に対してどれだけ早く反応するかを設定します
Y 軸	右スティック ⬆⬇ の操作を反転させます
コンフィグ	操作の設定を変更できます。マニュアル内に記載されている操作方法は、デフォルトの「スタンダード」のものです
振動	振動機能の「オン／オフ」を設定します

4 ゲーム設定

ゲームプレイに関する設定を行います。

ゲーム設定項目	
難易度	「ストーリー（P.10 参照）」の難易度を設定します。なお「ハード」を選択するには「イージー」または「ノーマル」をクリアする必要があります
字幕	字幕の「オン／オフ」を設定します
ユニット	距離／スピードの単位を「メートル法／マイル法」で設定します
レティクル	レティクル（画面の中央を示す点）の表示を「オン／オフ／武器使用時のみ」で設定します
ランナービジョン	ランナービジョン（P.5 参照）の「オン／オフ／敵オフ（進行ルートにいる敵のみランナービジョンが適用）」を設定します

エクストラ　実績やアンロック情報などを確認する

アンロックした画像やムービーなどの観賞、クレジットの確認ができます。

1 ダウンロードコンテンツ

ダウンロードコンテンツを確認できます。

2 実績

本ソフトの実績解除状況を確認できます。

3 アンロックボーナス

カテゴリーを方向パッド／左スティック ⬅➡ で切り替えて、⬆⬇ で項目を選択してください。選択後に A ボタンを押すと観賞できます。ロックされた項目はストーリーを進めるか、バッグを拾う（P.11 参照）とアンロックされます。

4 クレジット

本ソフトのスタッフクレジットを表示できます。

キャラクター紹介

フェイス FAITH

自分を信じて生きるたくましいフェイスは、街が少しずつ抑圧的な方向へ傾斜していくのを止めようとデモ行進や市民運動に参加する両親を見て育った。暴徒と化したデモ行進で母が死亡し、家族はばらばらになった。「母の死の理由」が真実ではないと感じたフェイスは、16歳で家を飛び出した。街が止まることなく「進歩」への道を突き進む一方で、フェイスは裏道のアウトローとして生存本能に磨きをかけていたが、マーキュリーと出会い、彼が組織するランナーの一員となった。24歳になり、内面的にも成長を遂げた彼女は、街が象徴するすべてのものを嫌悪していた。しかし、その秘密に関する幅広い理解こそが、災いに満ちた生活の糧でもあるのだ。

マーキュリー MERCURY

無線から流れてくる声の主。マークは、3年前に自分のアパートに押し入ったフェイスを捕らえ、ランナーへと育てた。自分自身もかつてランナーであったが、今では皆を鍛え、仕事を与えている。そして、仕事を遂行中の仲間と連絡を取り、彼らにアドバイスを送るのだ。マークは自分のランナーたちにすべてを捧げている。フェイスが信じているのは、重力とマークのみ。その事実がすべてを言い尽くしている。

セレステ CELESTE

マーキュリーが育てたもうひとりのトップランナー。セレステはかつて軍に所属していた。走ることの純粋な芸術性に誇りを持つ、生まれつきのサバイバーだ。しかし、彼女の華やかなスタイルをもってしても、その奥深くに横たわる皮肉屋の姿を隠しきることはできない。彼女はフェイスよりも経歴が長く、何もかも吸い尽くしてしまう街の力を目の当たりにしてきた。そして、その事実にうんざりし、怒り、憤りを感じるのだった。

ケイト KATE

フェイスの双子の妹、性格は姉と正反対。姉よりも繊細で堅実、さらにはやや世間知らずですらあるケイトは、街の「良い」面を信じ、それを維持するために警官になった。彼女はフェイスのクライアントのことを快く思っていない。フェイスは警官を嫌っている。そのためにふたりは数年間仲違いをしていたが、ケイトは今でも姉を愛しており、フェイスのことを心の底から信じている。

ミラー MILLER

ケイトの直属の上司。ミラーが信じているのは街の絶対的な秩序維持。その結果が招くことには目もくれない。彼の信条は、多数の需要は少数の信念に勝る、ということに尽きる。野望に燃える性格にもかかわらず、自分よりも冷酷な上司がミラーの縄張りを侵し始めると、感情が千々に乱れるのだった。

ジャックナイフ JACKNIFE

裏社会の犯罪者に転じた元ランナー。三流の身でありながら、無謀にも街の本当の権力を求めて突き進む彼の指先は、あらゆる汚い仕事を見逃さず探りあてる。彼とフェイスとの間には、これまでさまざまなことがあった。しかし、彼が犯罪者としての生活を選んだとき、あらゆるものを手放さなくてはならなかった。

トラヴィス・"ロープバーン"・バーフィールド TRAVIS "ROPEBURN" BURFIELD

RBは強運な悪党だ。悪運に恵まれるたび、さらにそれを己の教訓としてきた。不振な行為が原因でプロレスの巡業をクビになり、今ではフェイスの家族と古くからの友人である、市長候補者ロバート・ポープの警護チーフを勤めている。権力の味をしめたRBは、自分自身も影響力を持つ人間になろうと考えはじめた。それが己の身の丈をこえた野望であるということにも気づかずに。

サブキャラクター

街を守る警察官

タフで妥協を知らないこの街の警察は、生活のあらゆる面が厳しく監視・規制される世界で迅速に裁きを下す権化のような存在だ。形式的には合法なランナーたちの活動に眉をひそめながらも、法の目が行き届かない街の頭上を知り尽くした彼らを打ち負かすことができると思った警官はひとりもいなかった……ごく最近までは。今やランナーたちにとって、高度に組織された屈強な警官たちに追われることは珍しくない。